

Dreamcast™



Dreamcast

QUAKE III ARENA™



RASTER
PRODUCTIONS



EPILEPSY WARNING

Please read the manual and particularly this paragraph, before using this video game system or allowing your children to use it. A responsible adult should go through with any minors, the operator instructions of the Dreamcast before allowing play to take place. Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy, or has never had an epileptic seizure. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of seizures or epilepsy. If you or anyone in your family have ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing. We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

For your health

- Sit away from the television screen, as far as the length of the Controller cable allows. We advise that you sit a minimum of 6.5 feet (about 2 meters) away from the television screen.
- Preferably, the game should be played on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 minutes per hour while playing any video game.

GETTING STARTED

This GD-ROM can only be used with the Dreamcast System. Do not attempt to play this GD-Rom on any other CD player - doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Dreamcast system by following the instructions in your Dreamcast System Instruction manual. Plug in Control pad 1. For 2-4 player games, plug in pads 2-4 also.
2. Place the Dreamcast GD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Dreamcast logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press A, B, X, Y and Start simultaneously to return to the game title screen. Press A, B, X, Y and Start simultaneously again to return to the Dreamcast control panel.
5. If you turn on the power without inserting a GD, the Dreamcast control panel appears. If you wish to play a game, place the Dreamcast GD-ROM in the unit and the game will automatically boot up.

Important: Your Dreamcast GD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Dreamcast System has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the centre of the disc and wiping straight out towards the edge.

HANDLING YOUR DREAMCAST GD-ROM

- The Dreamcast GD-ROM is intended for use exclusively with the Dreamcast System.
- Be sure to keep the surface of the GD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

DEMARRAGE

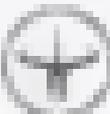
Ce CD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le CD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez la console (interrupteur sur ON) sans insérer de CD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le CD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.

Important: votre CD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

MANIPULATION DU CD-ROM DREAMCAST

- Le CD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du CD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le CD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.



The **Advanced Settings** button is only a guide setting to release the help settings.

When you log in to the site, the settings for the physical display are being applied.



When you log in to the site, the help page will automatically connect to the site and the system information help page.

Advanced

When you log in to the site, the settings for the physical display are being applied.

Physical Display (VGA)

When you log in to the site, the settings for the physical display are being applied. When you log in to the site, the settings for the physical display are being applied. When you log in to the site, the settings for the physical display are being applied. When you log in to the site, the settings for the physical display are being applied.

Exit

When you log in to the site, the settings for the physical display are being applied.

Local Area

When you log in to the site, the settings for the physical display are being applied. When you log in to the site, the settings for the physical display are being applied. When you log in to the site, the settings for the physical display are being applied.

SOMMAIRE



45

APERÇU DU JEU 47

L'ARÈNA ÉTERNAL 48

Gladiateurs	48
Armes	54
Armure	56
Health (Santé)	56
Flags (Drapeaux)	57
Items (Objets)	57
Power Ups (Sources d'énergie)	57
Carried Items (Objets portés)	58
Medals (Médailles)	59
L'environnement	60

MENU PRINCIPAL 62

Single Player (Solo)	62
Difficulty (Niveau de difficulté)	62
Multiplayer (Multijoueurs)	63
Controller Selection Screen (Ecran de sélection des manettes)	64
Game Types (Modes de jeu)	64
Internet Game (Internet)	65
Connecting Online (Connexion en ligne)	65





Available Game Arenas (Arènes de combat disponibles)	66
Setup (Ecran des paramètres)	67
Player Settings (Paramètres du joueur)	67
Controls (Configuration des commandes)	68
Sound Options (Options sonores)	72
Visual Memory (VM)	72
Load Saved Game Data (Charger une partie)	72

17

CRÉDITS :	129
-----------	-----

APERÇU DU JEU



47

Il y a des siècles, les Vadrigor, mystérieux Maîtres de l'Arène, construisirent l'Arena Eternal à seule fin de satisfaire leurs plaisirs infernaux. On ne connoît pratiquement rien de ces individus, si ce n'est qu'ils raffolent du carnage et du tumulte des combats. Assoiffés de sang, ils ont jeté dans l'arène les plus grands guerriers de tous les temps... et vous avec !

Gladiateur, vous vous trouvez au cœur de l'Arène éternelle. Non content de survivre, vous devez également gagner tous les combats vous mettant aux prises avec des guerriers d'une puissance redoutable et redoutée. Vous possédez l'arme à gauche ? Quelle importance ! Les Vadrigor n'admettront pas qu'un détail aussi insignifiant les prive de leur sport favori. Ceux qui tombent au champ d'honneur sont immédiatement ramenés à la vie et précipités au cœur des combats, avec comme lot de consolation... un peu plus de savoir-faire peut-être.

La poussière tombe, le sang sèche... et les combattants gagnent le droit de se battre à nouveau, pour le plus grand plaisir des Vadrigor. Le guerrier ayant éliminé le plus d'adversaires est déclaré vainqueur. Le gladiateur victorieux se destine alors à d'autres combats toujours plus éprouvants dans différentes arènes, en attendant d'affronter Xoera, Prince de l'Arène Finale.

STRUCTURE DU JEU

En mode solo, Quake III Arena est divisé en cinq niveaux de quatre arènes chacun. Pour atteindre le niveau suivant, le gladiateur doit sortir victorieux de chacune des quatre arènes. Terminer deuxième ou troisième est hors de question : vous devez être le meilleur !

Bien que les règles diffèrent légèrement en mode multijoueurs (en ligne et écran divisé), une seule résume véritablement votre condition de gladiateur dans l'Arena Eternal :

Dégomez tout ce qui bouge !



L'ARENA ÉTERNEL

48

Structure incalculable créée par les Vadrigar, l'Arena Éternel est le théâtre de combats sanguinaires au cours desquels s'affrontent les plus grands guerriers de tous les temps. Pour survivre, mieux vaut connaître un tant soit peu vos ennemis, les armes à votre disposition ainsi que l'environnement dans lequel vous vous destinez à combattre.

GLADIATEURS

Hormis vous, 32 autres gladiateurs contrôlés par l'ordinateur occupent l'arène. Ce sont tous de redoutables et cruels guerriers ayant leur propre personnalité et technique de combat. Comme vous l'apprendrez à vos dépens, certains sont plus dangereux que d'autres.



Anarki (Humain cybronique) : En quête perpétuelle de ses limites, ce surfeur cybernétique a échangé son âme d'être humain contre une multitude d'implants cybroniques.



Angel (Rabat) : Bien qu'elle ne soit pas une beauté classique, Angel a été conçue par un sculpteur en quête de campagne idéale. Loin d'être une créature d'amour, elle se révèle bientôt débordante de haine et tue son créateur dans un accès de folie meurtrière.



Biker (Humain) : Biker est un être cruel et sauvage qui s'acharne à tabasser des adversaires sans défense. Plus bestial que malin, c'est un adversaire redoutable.



Bitterman (Humain) : Ce héros de la guerre des Straggos en est sans doute le plus grande victime. Prisonnier sur Straggos, il a subi d'horribles expériences qui l'ont transformé en quelque chose d'inhumain, voire de surhumain... qui sait ?

Bones (Squelette humain) : Ne disposant pas de vie propre, cet adversaire effrayant vole les pouvoirs des Vodrigor. Mais une question reste sans réponse : "D'où proviennent ce sang et ces tripes laissés derrière lui ?"



Cadavre (Humain / Zombie) : Cadavre est un meurtrier sanguinaire qui n'a pas pu être exécuté. La chaise électrique, l'échafaud et la chambre à gaz n'en sont pas venus à bout. Depuis ces tentatives d'exécution, il est encore plus vil et plus féroce !

Crash (Humain) : Autrefois, elle était l'instructeur militaire de Doom. Aujourd'hui, l'Areno Eternel met sa fougue à rude épreuve. Crash est entraîneur, elle enseigne les techniques de combat aux nouveaux guerriers.



Daemia (Humain) : Chasseuse de prime, Daemia, ne se soucie plus de savoir qui se trouve dans la ligne de mire. Un ennemi est un ennemi, qu'il soit humain, alien ou démon venu du fin fond de l'enfer.

Doom (Humain) : Alors que tout le monde était déjà mort sur Phobos, Doom continuait de se battre avec acharnement, bien déterminé à parvenir un jour à envoyer un message d'avertissement à la Terre et ce, avant que les démons ne fassent main basse sur lui.





Gorre (Humain cybronique) : Issu des tubes à essai d'un laboratoire de génétique et élevé dans un atelier cybronique, Gorre a été conçu dans le seul but de devenir le guerrier suprême... ou moins dans sa tête...



Grunt (Humain) : Vétéran traumatisé par l'invasion de Stroggas, le soldat Nathan Grunt poursuit un combat, pourtant terminé depuis de nombreuses années.

Hassman (Humain) : Souvent considéré à tort comme manchot ou palaud, Hassman est un adversaire dangereux dont l'agilité n'a d'égale que sa redoutable puissance.



Hunter (Humain) : Lorsque son village situé sur Tou Ceti fut rasé par les Sarg, Hunter se jura de retrouver et d'anéantir les reptiloïdes, où qu'ils se terrent.

Keel (Humain cybronique) : Le soldat Ben Keel est mort lors de l'insurrection des Spiker, à la seule fin d'être ressuscité sous forme de machine humanoïde par des scientifiques menant des expériences biotechniques sur des aliens capturés.



Klesk (Chitinoïde alien) : Entre fanatique religieux et grand mystique, l'étrange alien Klesk purifie son âme dans le feu du combat.



Lucy (Humain) : Ancienne gardienne de prison, Lucy se retrouve de l'autre côté des barreaux où chaque heure qui passe est une lutte acharnée contre la mort.



Major (Humain) : Vétéran de la campagne de Straggas, Major Woyland est hantée par le souvenir de ses troupes ravagées par des parasites. Cela explique peut-être pourquoi elle poursuit cette guerre, pourtant terminée depuis bien longtemps.



Mynx (Humain) : Tap model, Maître dans l'art de l'assassinat au abjet de fantômes ? On ignore qui elle est réellement. Entre vipère et veuve noire, Mynx est avant tout une femme de caractère.



Orbb (Créature cybronique alien) : Conçu par les Vodrigar pour arbitrer le combat dans l'orène, Orbb a évolué au-delà de la tâche qui lui avait été assignée pour devenir un terrible combattant.



Patriot (Vampire cybronique alien) : Doté d'une série d'implants cybroniques et de pouvoirs surnaturels, Patriot est un survivant de l'époque du nationalisme, quand l'humanité ne s'étoit pas encore découverte d'ennemis dans les étoiles.



Phobos (Humain) : Vétéran doté d'une excellente connaissance du terrain, il a dirigé l'invasion des tunnels de Phobos, hantés par les démons. C'est là qu'il fut trahi par ses supérieurs qui pensaient en apprendre plus en le regardant mourir qu'en étudiant ses rapports.





Ranger (Humain) : Autrefois explorateur, Ranger a affronté la mort des milliers de fois, dans des milliers de mondes. S'il en a toujours réchappé, il est pourtant ressorti de ses expériences plus alien qu'humain.



Razar (Humain) : A l'époque où toutes les villes de la Terre semblaient dans le chaos et où le désordre régnait en maître, Razar et les membres de sa milice établirent un ordre rigide et brutal, dans le Nord-Ouest du Pacifique. Razar n'a jamais admis sa défaite et se montre intraitable quant à la défense de l'ordre établi.

Sarge (Humain) : Vétéran aux temps grisissants et arborant fièrement de larges cicatrices, Sarge est passé maître dans l'art de la guerre moderne. Il est intelligent, vaillant et très dangereux.



Slash (Humain cybrannique) : Jeune punk des rues de Los Angeles, Slash fit office de cabaye pour les implants cybranniques les plus usés, faisant d'elle une bombe d'énergie.

Sarlag (Alien reptilaïde) : Cette mercenaire de Sarg ôpre au gain est résolue depuis bien longtemps à faire tout son possible pour passer en tête, la fin justifie les moyens...



Stripe (Humain) : Stripe a grandi dans les rues mal famées d'une ville ravagée par l'apocalypse. Il a su résister au crime et à la drague en se montrant plus fort que les gangs et les dealers.



Tankjr (Croisement Strogg / Humain cybronique) : Rejeton d'un chef de char et d'une Iron Maiden (Dame de Fer) de Straggas, Tankjr est un être biotechnique sodique tout droit sorti de vos pires cauchemars.

Uriel (Gargouille) : Depuis des temps immémoriaux, l'humanité terrorisée subit la cruauté d'Uriel, le gladiateur. L'ombre du diable et de la mort qui plane sur lui a de quoi glacer le sang du plus téméraire de ses adversaires.



Visor (Humain cybronique) : Visor est une énigme vivante qui ne dévoile rien de son passé, laissant ses armes parler pour lui.



Wrack (Humain) : Wrack est un vétéran traumatisé de la guerre de Slippgate qui revit ce cauchemar au quotidien, à travers des souvenirs plus ou moins précis et des prouesses personnelles très exagérées.



Xaero (Humain cybronique mutant) : Le combattant le plus dangereux de toute l'arène désire une mort digne de lui. Xaero attend avec impatience le jour où il rencontrera l'adversaire qui le libérera des chaînes de la vie éternelle... si tant est qu'un tel guerrier existe.





Les gladiateurs de l'Arena Eternal ont un véritable arsenal à leur disposition. Au début de chaque match (ainsi qu'après avoir été tué), vous ne disposez que d'une mitrailleuse et d'un électrogant. En fonction de l'arène dans laquelle vous combattez, vous accédez à de nouvelles armes. Vous trouverez généralement les munitions d'une arme dans l'arène où vous avez ramassé cette dernière. Pour vous emparer d'une arme ou de munitions, il vous suffit de marcher dessus.



Gauntlet (Electrogant) : Cette arme de combat rapproché combine une lame de scie tournoyante et une décharge électrique puissante. Contrairement aux autres armes, l'électrogant fonctionne sans munitions. Les coups sont toujours prêts à fuser !



Machine Gun (Mitrailleuse) : Bien qu'elle ne soit pas particulièrement puissante, cette arme dispose d'une importante capacité de tir. Sa grêle destructrice peut faire des ravages !



Shotgun (Fusil à pompe) : Comptant parmi les armes les plus répandues dans les arènes, le fusil à pompe libère instantanément une pluie de gros plombs. N'oubliez pas que vous devez recharger votre arme entre chaque coup.



Plasma Gun (Fusil à plasma) : Cette arme à énergie ultra puissante émet un jet de plasma mortel très gourmand en ressources énergétiques.



Grenade Launcher (Lance-grenades) : Les grenades à retardement tirées par cette arme sont extrêmement puissantes et disposent d'un très vaste rayon d'action.





Rocket Launcher (Lance-roquettes) : Les roquettes lancées par cette arme lourde ont un vaste rayon d'action qui leur permet d'atteindre plusieurs cibles à la fois. Soyez prudent au vous risquez de vous laisser prendre à votre propre piège !



SS

Lightning Gun (Fusil à éclairs) : C'est l'arme la plus rare de l'arène. Elle envoie une décharge d'électricité magistrale sur sa cible. En dépit de sa courte portée, c'est notre préférée !



Rail Gun (Fusil à rails) : Cette arme extrêmement précise dispose d'un accélérateur linéaire pour propulser à une vitesse époustouflante une balle en uranium appauvri. Vous devez recharger l'accélérateur entre chaque coup, ce qui ralentit votre rythme.



BFG-10K (Fusil à particules 10K) : Fusil à plasma amélioré, le BFG-10K est l'arme rêvée de tous les gladiateurs. Il crache des jets de plasma en fusion dévastateurs qui anéantissent vos ennemis sur-le-champ !



SS



ARMURE

56

Trois sortes d'armures sont disponibles dans l'Arena Eternel. Au début d'un match, vous n'en avez pas ; il vous faut donc en trouver une. Bien que le niveau de protection maximum soit de 100, certains bonus d'amélioration vous permettent d'atteindre un niveau de 200. Dès lors que votre niveau est supérieur à 100, il diminue progressivement pour revenir à cette limite, même si vous n'encaissez aucun coup. Le niveau de protection de l'armure s'affiche à droite du portrait de votre personnage.



Armour Shard (Eclats d'armure) : Ces débris d'armure améliorent de 5 points le niveau de protection de votre armure qui peut, à cette occasion, franchir la limite des 100 points.



Combat Armour (Armure de combat) : Cette armure jaune améliore votre niveau de protection de 50 points.



Heavy Armour (Armure lourde) : Cet ensemble rouge augmente de 100 points le niveau de protection de votre armure.

HEALTH (SANTÉ)

Inutile de vous voiler la face : vous allez en prendre plein la figure et sans doute passer l'arme à gauche plus d'une fois. Le niveau de santé, affiché au-dessus du portrait de votre personnage, vous indique la gravité de vos blessures. Au début d'un match, tous les gladiateurs disposent d'un niveau de santé de 125 points, qui décroît progressivement jusqu'à 100 par la suite. Au cours d'une partie, votre niveau de santé peut dépasser cette valeur (100) mais il diminuera ensuite petit à petit pour y revenir. Vous trouverez des points de santé en forme de croix dans la plupart des arènes. Restaurez votre niveau de santé en marchant dessus.



Green (Vert) : Chaque croix verte améliore votre niveau de santé de 5 points (comptabilisés même au-delà de votre plafond de 100 points !).



Yellow (Jaune) : Une croix jaune améliore votre niveau de santé de 25 points, sans toutefois dépasser votre plafond de 100 points.



Gold (Doré) : Chaque croix dorée améliore votre niveau de santé de 50 points, sans toutefois dépasser votre plafond de 100 points.



57

FLAGS (DRAPEAUX)



Red/Blue Flag (Drapeaux Rouge/Bleu) : Lorsque vous jouez en mode Capture the Flag (Prise du drapeau), chaque équipe doit garder un étendard. Pour marquer des points, dérobez la bonnière de votre ennemi et rapportez-la à votre base.

ITEMS (OBJETS)

En plus des armes, de l'armure et des points de santé, vous trouverez de nombreux objets utiles répartis dans toute l'arène. Pour les ramasser, marchez dessus. Il existe deux sortes d'objets : les sources d'énergie et les objets portés.

POWER-UPS (SOURCES D'ÉNERGIE)

Les sources d'énergie sont des objets qui prennent effet à l'instant même où vous les touchez et ce, pour une courte durée. Une barre de progression affichée à l'écran vous indique la durée restante de cet effet.



Battle Suit (Tenue de combat) : Cette combinaison dorée protège de la lave, de la boue toxique, de la noyade et d'encore bien d'autres dangers (y compris les éclats de balles !). Mais attention tout de même : les tenues de combat ne peuvent rien contre le brouillard de mort et le vide.



Flight (Jet pack) : Un jet pack est un petit générateur antigravitationnel permettant au gladiateur de se projeter aisément dans les airs. Ces packs de propulsion sont uniquement disponibles pour les parties en mode multijoueurs.

58



Haste (Accélération) : Cet accélérateur de tachyon génère une bulle de temps comprimé, augmentant considérablement la rapidité de déplacement et de tir du gladiateur.



Invisibility (Invisibilité) : Cet objet vous enveloppe de lumière, vous rendant pratiquement invisible. Toutefois, la lumière émise par votre arme ainsi que le rayonnement des sources d'énergie restent visibles.



MegaHealth (Mega-santé) : Ramassez de la méga-santé pour améliorer votre niveau de santé de 100 points (comptabilisés même au-delà de votre plafond de 100 points).



Quad Damage (Quadra) : Emparez-vous d'un quadra pour recharger vos armes à bloc momentanément.



Regeneration (Stéroïdes) : Ramassez des stéroïdes pour gagner des points de santé dans la limite de 200 points ou bien jusqu'à ce que l'effet prenne fin.

CARRIED ITEMS (OBJETS PORTÉS)

Vous avez la possibilité de ramasser et porter certains objets jusqu'à ce que vous vous en serviez. Sachez toutefois que vous ne pouvez transporter qu'un seul objet à la fois. Avant d'en ramasser un second, vous devez donc d'abord utiliser celui que vous avez entre les mains. Une fois activé, l'effet de l'objet est instantané.



Medkit (Trousse de secours) : Ce kit de soin contient un grand nombre de médicaments et d'antalgiques. Une fois activée, sa puce informatique fait un diagnostic de vos blessures et régénère votre niveau de santé au maximum (100 points).



Teleporter (Téléporteur) : Un téléporteur personnel est une petite unité capable de gérer l'espace qui entoure son utilisateur. Activé, il transporte instantanément l'utilisateur à un point aléatoire de l'arène.



MEDALS (MÉDAILLES)

Les médailles récompensent sur-le-champ les performances extraordinaires des combattants. Lorsqu'un joueur se voit décerner verbalement un "excellent !", la médaille correspondante s'affiche momentanément au-dessus du portrait de son personnage. Parallèlement, vos médailles apparaissent également brièvement à l'écran. En cours de partie et dès lors que vous en avez gagné plusieurs, toutes les médailles de même catégorie s'affichent. A la fin du match, toutes les médailles de toutes les catégories apparaissent à l'écran. Entre chaque match, vous pouvez consulter la totalité des médailles que vous avez remportées en mode Solo depuis le début de la partie.



Excellent – médaille décernée dès que vous faites deux victimes en deux secondes.



Impressive (Impressionnant) – médaille décernée dès que vous touchez une cible deux fois de suite avec le fusil à rails.



Frag (Victimes) – médaille décernée à chaque fois que vous totalisez 100 victimes.



Accuracy (Précision) – médaille décernée dès que votre taux de réussite de coups est supérieur à 50%.



Gauntlet (Electrogant) – médaille décernée dès que vous faites une victime avec l'électrogant.



Perfect (Parfait) – médaille décernée dès que vous sortez vainqueur d'un combat sans avoir été tué.



L'ENVIRONNEMENT

60

Les arènes créées par les Vadrigor recèlent de nombreux pièges. Certains sont assez ordinaires et méritent à peine d'être évacués. D'autres représentent de véritables dangers, capables d'anéantir les imprudents, sans oublier tous les intermédiaires possibles et imaginables.

Accélération Pads (Blocs d'accélération) : les blocs d'accélération exploitent un puissant champ gravitationnel artificiel pour exercer une poussée latérale sur le gladiateur qui monte dessus. Ils peuvent faire office de rampes de lancement high-tech.



Bounce Pads (Zone tremplin) : les zones tremplin suivent le même principe que les blocs d'accélération et exploitent les puissantes impulsions de particules antigravitationnelles pour propulser dans les airs le gladiateur qui monte dessus.

Doors (Portes) : les arènes comptent de nombreuses portes de forme et de taille différentes. Il suffit de s'en rapprocher pour ouvrir la plupart d'entre elles. Quant aux autres, elles s'ouvrent dès que vous actionnez un bouton ou un Déclencheur. Pour ouvrir les portes standards, n'hésitez pas à tirer dedans !



Fog of Death (Brouillard de la mort) : ces vapeurs pourpres tourbillonnantes sont extrêmement coustiques et légèrement radioactives. Elles dissolvent les chairs et anéantissent un gladiateur en un rien de temps, quelle que soit son armure ou toute autre protection.



Fog (Brouillard) : ce brouillard est plus effrayant que dangereux. Bien entendu, il gêne votre visibilité et peut donc facilement masquer ennemis et dangers en tout genre.



Gates (Portails) : les portails permettent aux gladiateurs de se rendre instantanément à un point donné de l'arène.



Lava (Lave) : dans certaines arènes, les gladiateurs sont confrontés à des coulées de roche en fusion. Si vous n'avez pas enfile de Tenue de combat (voir Power-ups/Sources d'énergie), vous risquez de graves lésions.

Téléporters (Téléporteurs) : un téléporteur ressemble à un portail dans la mesure où il permet au gladiateur de passer instantanément d'un endroit à l'autre de l'arène. En revanche, vous ne connaissez jamais le lieu de destination d'un téléporteur avant de monter dessus et d'en faire l'expérience !



Triggers (Déclencheurs) : les déclencheurs revêtent souvent l'apparence d'un bouton ou d'un interrupteur. Une fois activés, ils provoquent une réaction dans les environs. Pour activer un déclencheur, il faut soit le toucher, soit tirer dessus.



Voies (Vide) : la chute de certaines plates-formes entraînera souvent votre perte ! Mais d'autres lieux comportent des Tubes qui vous téléporteront dans un endroit où vous serez en toute sécurité. À vous de trouver ces lieux sûrs et... attention aux pièges !



MENU PRINCIPAL

62

Faites défiler la liste des modes de jeu disponibles vers le haut ou vers le bas et sélectionnez-en un. Ce menu vous permet également de charger une partie ou des paramètres précédemment sauvegardés et de modifier les différentes options du jeu.

Single Player (Solo) – sarteZ vainqueur des différents niveaux du jeu et devenez le maître des lieux.

Multi Player (Multijoueurs) – affrontez jusqu'à quatre joueurs sur un écran divisé ou bien combattez des adversaires contrôlés par l'ordinateur en affichage plein écran.

Internet Game (Internet) – les ennemis sont partout alors connectez-vous sur Internet et affrontez-les !

Load Game (Charger une partie) – chargez une partie en sauvegardée au préalable à partir de votre VM.

Setup (Options) – réglez les paramètres sonores du jeu, ceux de votre personnage et de votre VM et modifiez la configuration des boutons de votre manette.

SINGLE PLAYER (SOLO)

SarteZ victorieux des différents niveaux du jeu et devenez le maître des lieux !

DIFFICULTY (NIVEAU DE DIFFICULTÉ)

Sélectionnez l'un des cinq niveaux de difficulté... en fonction des coups que vous êtes prêts à encaisser !



I Can Win! (Je peux gagner !) : ce niveau s'adresse aux grands débutants et aux âmes sensibles. Vous disposez alors d'un véritable avantage sur vos adversaires.

Bring It On (En avant !) : si vous aimez le football, ce niveau vous est destiné. Avec l'avantage dont vous disposez sur vos ennemis, vous n'êtes pas prêt de succomber à leurs attaques... enfin, en principe !

Hurt Me! (Fais-moi mal !) : si vous vous sentez d'attaque pour affronter des adversaires coriaces, choisissez ce niveau. Vous êtes sur un pied d'égalité avec vos ennemis, alors restez sur vos gardes, il leur est facile de vous tuer !

Hardcore : paré pour les hauts faits d'armes ? Ce niveau vous est dédié ! Du début à la fin, même le meilleur des gladiateurs se battra avec toutes ses tripes pour sauver sa peau.

Nightmare! (Cauchemar !) : vous cherchez la bagarre, la vraie qui fait mal ? Ce niveau vous en donne à la pelle ! Vous n'y ferez certainement pas long feu mais si vous vous en tirez, ce sera votre heure de gloire !

MULTI PLAYER (MULTIJOUEURS)

Affrontez jusqu'à quatre joueurs sur un écran divisé ou bien combattez des adversaires contrôlés par l'ordinateur en affichage plein écran.

CONTROLLER SELECTION SCREEN (ÉCRAN DE SÉLECTION DES MANETTES)

Lorsque vous choisissez l'option Multijoueurs dans le menu principal, vous devez tout d'abord préciser quels périphériques Dreamcast les participants utilisent. Dans la mesure où vous pouvez connecter jusqu'à quatre périphériques à votre console Dreamcast, les quatre joueurs disposeront donc chacun d'un périphérique extérieur. Dans ce cas, chaque joueur doit diriger sa manette vers le quart de l'écran dans lequel il jouera puis appuyer sur le bouton Accepter de son périphérique.





Le quart supérieur gauche de l'écran est réservé au joueur 1, le quart supérieur droit, au joueur 2, le quart inférieur gauche, au joueur 3 et le quart inférieur droit au joueur 4.

Si un nombre de périphériques supérieur au nombre de joueurs est connecté à votre console, vous devez indiquer les périphériques utilisés par les joueurs. Chaque participant a la possibilité d'utiliser simultanément jusqu'à deux périphériques Dreamcast différents (par exemple : la Souris Dreamcast et le Clavier Dreamcast mais non deux manettes Dreamcast simultanément). Les quatre périphériques Dreamcast principaux que nous vous recommandons sont les suivants : la manette Dreamcast, le clavier Dreamcast, la souris Dreamcast ainsi que le Modcotz Panther XL. Pour sélectionner les périphériques utilisés par chaque joueur, il faut déplacer les périphériques depuis le centre de l'écran jusqu'au quart de l'écran qui leur est destiné puis appuyer sur le bouton Accepter de leur périphérique.

Voici les correspondances des boutons Accepter et Annuler pour les différents périphériques Dreamcast :

Manette DC

Bouton A = Accepter

Bouton B = Annuler

Clavier DC

Touche Entrée = Accepter

Touche Echap = Annuler

Souris DC

Bouton gauche = Accepter

Bouton droit = Annuler

Pantier XL

Gâchette = Accepter

Bouton de l'auriculaire = Annuler

MODES DE JEU

Sélectionnez le mode de jeu auquel vous désirez jouer.

Free for All (Chacun pour soi) – c'est la règle traditionnelle du Deathmatch. Ici, c'est chacun pour soi. Tirez sur tout ce qui bouge pour cumuler le maximum de points.





Team Deathmatch (Deathmatch en équipe) – les Rouges contre les Bleus. Un carnage bien orchestré mettant aux prises deux équipes cherchant à contrôler l'arène et à refroidir le plus d'ennemis possibles. Si vous tuez un membre de votre équipe, vous perdez un point.



65

Tournement (Tournoi) – ce tournoi oppose deux gladiateurs qui s'étripent sous les yeux des futurs combattants. Le vainqueur affronte ensuite un spectateur briguant le titre de maître de l'arène et ainsi de suite jusqu'au dernier.



Capture the Flag (Prise du drapeau) – infiltrez la base de l'équipe adverse, dérobez son drapeau et rappez-le à votre base pour marquer le point. Un jeu d'enfant ! ? C'est sans compter sur l'artillerie lourde qui vous arrase sans cesse ! Rapide, frénétique, ce jeu d'équipe est passionnant ! L'équipe totalisant le plus de points est déclarée vainqueur.

INTERNET GAME (INTERNET)

ONLINE CONNECTION SCREEN (ÉCRAN DE CONNEXION EN LIGNE)

Lorsque vous sélectionnez Internet Game (Internet) dans le menu Mode Select Screen (Écran principal), vous accédez à l'écran de connexion qui apparaît lorsque vous vous connectez à Dreamarena. Une fois connecté à ce site, vous verrez apparaître une liste d'utilisateurs inscrits sur votre console. Sélectionnez le nom d'utilisateur que vous souhaitez utiliser, entrez votre mot de passe, puis sélectionnez OK pour continuer.



AVAILABLE ONLINE ARENAS (ARÈNES DISPONIBLES EN LIGNE)

66

Une fois que vous vous êtes connecté, une liste d'arènes disponibles apparaîtra. Les informations suivantes sont disponibles pour chaque arène :

Map (carte) – Ceci indique sur quelle carte vous jouez sur ce serveur. Certains serveurs changent de carte, d'autres restent sur la même d'une partie à l'autre.

Game (jeu) – Sélectionnez entre Free For All Deathmatch (Chacun pour soi), 1-On-1 Tournament (Tournoi), Team Deathmatch (Deathmatch en équipe), et Capture the Flag (Prise du drapeau).

Players (joueurs) – Cette liste fait état du nombre de joueurs actuellement connectés dans l'arène et du nombre de joueurs pouvant jouer simultanément. Le premier chiffre représente le nombre total d'humains, de robots et de spectateurs qui se trouvent dans l'arène. Le second chiffre représente le nombre maximal de clients (humains, robots et spectateurs) pouvant pénétrer dans l'arène en même temps.

Speed (vitesse) – La version Dreamcast de Quake III Arena possède un système spécial qui vous indique la vitesse de connexion entre votre console et chaque serveur. Plus la barre est longue et plus la réponse du serveur est rapide. Une barre verte est ce qu'il y a de mieux, devant la jaune et la rouge qui signifie que les performances ne seront pas aussi bonnes.

Lorsque vous mettez un serveur en surbrillance, une image de la carte en cours, le nom du serveur, l'adresse Internet et le numéro de port pour ce même serveur, apparaissent. Vous pouvez trier cette liste en mettant une option en surbrillance et en vous déplaçant à droite ou à gauche. Vous pouvez actualiser la liste du serveur disponible en appuyant sur le bouton X de la manette Dreamcast ou sur la touche X de votre clavier Dreamcast.

Une fois que vous avez trouvé le serveur sur lequel vous voulez jouer, mettez-le en surbrillance, appuyez sur la touche Entrée ou celle de tabulation de votre clavier, sur le bouton gauche de la souris, sur la gâchette du Panther XL, ou sur le bouton A de votre manette Dreamcast, puis sélectionnez l'option "More" (Plus).

Lorsque vous entrez l'adresse et le numéro de port d'un serveur qui n'apparaît pas dans la liste des serveurs disponibles, veillez à bien séparer l'adresse et le numéro de port par deux points.

Pour se déconnecter de Dreamareno, sélectionnez l'option Quitter (Exit Option), appuyez sur la touche Échap du clavier, sur le bouton droit de la souris ou sur le bouton B de la manette.



QUAKE III ARENA WEB SITE (SITE WEB DE QUAKE III ARENA)

Sélectionnez Web Site (Site web) dans l'écran principal pour accéder à la page d'accueil consacrée à Quake III Arena sur Dreamoreno. Vous pourrez y consulter toutes les dernières informations ou sujet de ce jeu, découvrir de nouveaux types de jeux en ligne...

67

SETUP SCREEN (ÉCRAN DES PARAMÈTRES)

Player (Joueur) : ajustez les paramètres de votre combattant

Player name (Nom du joueur) : choisissez le nom que vous souhaitez porter au sein de l'arène.

FX (Effets spéciaux) : lorsque vous tirez avec le fusil à roils, la balle laisse une traînée lumineuse dans son sillage. Cette option vous permet de modifier la couleur de cette traînée ainsi que l'éclat lumineux du coup. C'est en quelque sorte votre signature.

Handicap : le niveau de handicap par défaut est de 100 pour tous les joueurs. Si vous êtes un gladiateur vétéran, vous pouvez réduire cette valeur dès lors que vous affrontez des joueurs inexpérimentés, afin de vous trouver sur un pied d'égalité. Un handicap diminue non seulement l'efficacité de vos armes, de votre armure mais également le plafond de votre niveau de santé.

Crosshair (Réticule) : sélectionnez le réticule que vous souhaitez utiliser durant la partie. Le réticule actuellement sélectionné s'affiche sur le portrait de votre personnage

Player Model/Skin (Personnage) : sélectionnez le personnage que vous incarnerez au cours de la partie.



CONTROLS (CONFIGURATION DES COMMANDES)

Personnalisez la configuration des boutons et/ou des touches à votre gré. Les sous-menus (Mouvements, Vue, Armes, Sensibilité et Divers) vous permettant également de régler la plupart des commandes.

68

Nous avons inclus dans le jeu plusieurs configurations de commandes présélectionnées qui fonctionnent avec les différents périphériques Dreamcast. En bas de l'écran se trouvent quatre configurations présélectionnées ainsi qu'une configuration personnalisée.

STANDARD CONTROLLER PRESETS AND USER-DEFINED CUSTOM CONTROLS (CONFIGURATIONS D'ORIGINES ET CONFIGURATION DU JOUEUR)

Preset 1 (Configuration 1) (1) : configuration par défaut des boutons de la manette Dreamcast (numéro un)

Preset 2 (Configuration 2) (2) : configuration par défaut des commandes du clavier et de la souris

Preset 3 (Configuration 3) (3) : autre configuration des boutons de la manette Dreamcast (numéro deux)

Preset 4 (Configuration 4) (4) : configuration par défaut du périphérique MadCatz Panther XL (Trackball et Joystick)

Custom (Personnalisée) (C) : configuration définie par le joueur. Vous choisissez les commandes en fonction de vos préférences pour les sauvegarder par la suite.

MOVEMENT (MOUVEMENTS)

Always Run (Toujours courir) : activez (ON) cette option pour que votre gladiateur se mette à courir comme un déoté dans l'arène. Vous vous déplacez ainsi plus rapidement mais sochez toutefois que vos ennemis ne sont pas indifférents au bruit de vos pas...

Walk Forward (Avancer) : avancez sans changer la direction dans laquelle votre gladiateur regarde.

Backpedal (Reculer) : reculez sans changer la direction dans laquelle votre gladiateur regarde.



Step Left (Pas à gauche) : déplacez-vous vers la gauche sans changer la direction dans laquelle votre gladiateur regarde.

Step Right (Pas à droite) : déplacez-vous vers la droite sans changer la direction dans laquelle votre gladiateur regarde.

Jump (Sauter) : appuyez sur ce bouton pour effectuer un saut. Si vous bougez lorsque vous sautez, vous effectuerez un saut dans la direction indiquée.

Crouch (S'accroupir) : mettez-vous à quatre pattes pour vous cacher ou vous protéger.

Turn Left (Tourner à gauche) : votre gladiateur pivote vers la gauche et change ainsi son angle de vue mais cela, sans avancer ni reculer.

Turn Right (Tourner à droite) : votre gladiateur pivote vers la droite et change ainsi son angle de vue mais cela, sans avancer ni reculer.

Sidestep (Pas de côté) : utilisez ce bouton avec le bouton Tourner à gauche ou Tourner à droite afin de vous déplacer latéralement dans la direction choisie au lieu de pivoter et de changer votre angle de vue.

LOOKING (VUE)

Look Up (Regarder vers le haut) : la tête du gladiateur bascule vers l'arrière pour qu'il puisse regarder en l'air.

Look Down (Regarder vers le bas) : la tête du gladiateur bascule vers l'avant pour qu'il puisse regarder vers le bas.

Centre View (Centrer la vue) : si vous n'avez cessé d'observer les alentours au point de ne plus trop savoir où vous vous situez, appuyez sur ce bouton pour recentrer votre vue.

Zoom View (Zoom) : Le zoom vous permet d'obtenir une vue télescopique du champ de bataille. Cela peut s'avérer très utile pour tirer avec précision mais aussi très risqué dans la mesure où un ennemi pourrait en profiter pour s'approcher de vous à pas de loup.



Invert Mouse (Inverser la souris) : cette option inverse la direction dans laquelle la souris oriente votre vue verticale. Ajustez-la si cela correspond à vos préférences.

70

Auto Centre (Centrage automatique) : activez (ON) cette option pour que votre glorieux regard tourne toujours en face (ou lieu de pouvoir regarder vers le haut ou vers le bas) dès qu'il avance ou recule. Désactivez (OFF) cette option pour pouvoir regarder où bon vous semble tout en vous déplaçant dans la direction de votre choix.

WEAPONS (ARMES)

Attack (Attaquer) : appuyez sur ce bouton pour tirer sur vos ennemis. Maintenez-le enfoncé pour cribler votre cible de balles.

Next Weapon (Arme suivante) : faites défiler les armes disponibles dans l'ordre indiqué ci-dessous (voir Ready Weapons/Armes disponibles).

Previous Weapon (Arme précédente) : faites défiler les armes disponibles dans l'ordre inverse.

Auto Switch (Armement automatique) : activez (ON) cette option pour vous armer automatiquement de l'arme que vous venez de ramasser.

Ready Weapons (Armes disponibles) (Touches numériques du clavier par défaut) :

- | | | |
|------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Goulotte (Electrogot) | 4. Grenade Launcher (Lance-grenades) | 7. Railgun (Fusil à rails) |
| 2. Machine Gun (Mitrailleur) | 5. Rocket Launcher (Lance-roquettes) | 8. Plasma Gun (Fusil à plasma) |
| 3. Shotgun (Fusil à pompe) | 6. Lightning Gun (Fusil à éclairs) | 9. BFG-10K (Fusil à particules 10K) |

SENSITIVITY (SENSIBILITÉ)

Joystick X : réglez la rapidité avec laquelle le stick analogique de la manette Dreamcast ou le joystick du Panther XL se déplace de gauche à droite.

Joystick Y : réglez la sensibilité avec laquelle le stick analogique de la manette Dreamcast ou le joystick du Panther XL se déplace de haut en bas.

Left Trigger (Bouton analogique gauche) : réglez la sensibilité de déplacement du bouton analogique gauche de la manette Dreamcast.

Right Trigger (Bouton analogique droit) : réglez la sensibilité de déplacement du bouton analogique droit de la manette Dreamcast.

Mouse X (Souris X) : réglez la rapidité avec laquelle la souris Dreamcast ou le trackball du Panther XL se déplace de gauche à droite.

Mouse Y (Souris Y) : réglez la rapidité avec laquelle la souris Dreamcast ou le trackball du Panther XL se déplace de haut en bas.

MISCELLANEOUS (DIVERS)

Show Scores (Afficher les scores) : appuyez sur ce bouton pour afficher les scores de tous les joueurs ou de toutes les équipes du jeu.

Use Item (Utiliser l'objet) : si vous disposez d'un objet (comme un Téléporteur personnel ou une Trousse de secours), appuyez sur ce bouton pour vous en servir.

Chat (Dialoguer) : ce bouton vous permet de taper un texte qui s'affichera sur les écrans de jeu des autres joueurs.

To: Team (A l'équipe) : appuyez sur ce bouton pour envoyer votre message aux membres de votre équipe uniquement.

To: Target (A une cible) : appuyez sur ce bouton pour envoyer un message personnel à l'adversaire que vous avez dans le collimateur.

To: Attacker (A un attaquant) : appuyez sur ce bouton pour envoyer un message personnel à la personne qui tente de vous éliminer.





Messages (Messages) : activez (ON) cette option pour que les messages des autres joueurs apparaissent sur votre écran au cours d'une partie.

Status Bar (Barre d'état) : activez (ON) cette option pour afficher, durant la partie, votre niveau de santé, votre score actuel, la quantité de vos munitions ainsi que d'autres informations concernant votre gladiateur.

72

SOUND (OPTIONS SONORES)

Réglez le volume de la musique (Music Volume) et des effets sonores (Sound Effects Volume) du jeu et choisissez entre une sortie audio stéréo (Stereo) ou mono.

VISUAL MEMORY (VM)

Choisissez le VM que vous souhaitez utiliser pour charger ou sauvegarder votre personnage ainsi que votre configuration. Sélectionnez le fichier sauvegardé que vous souhaitez charger puis appuyez sur le bouton X de votre manette Dreamcast ou sur la touche X de votre clavier Dreamcast pour charger les données. Appuyez sur le bouton Y de votre manette Dreamcast ou sur la touche Y de votre clavier Dreamcast pour sauvegarder vos paramètres actuels. Si vous sauvegardez vos paramètres sur un emplacement déjà utilisé, les données précédemment sauvegardées à cet endroit seront écrasées. Enfin, pour revenir au menu Setup (Paramètres), appuyez sur le bouton B de votre manette Dreamcast ou sur la touche Echap de votre clavier Dreamcast.

EXIT (QUITTER)

Quittez l'écran d'options (Setup) et revenez au menu principal (Mode Select).

LOAD GAME (CHARGER UNE PARTIE)

Choisissez le VM à partir duquel vous souhaitez charger les données. Sélectionnez la partie en solo précédemment sauvegardée que vous voulez charger et appuyez sur le bouton X de votre manette Dreamcast ou sur la touche X de votre clavier Dreamcast. Pour quitter ce menu sans charger de partie, il vous suffit d'appuyer sur le bouton B de votre manette Dreamcast ou sur la touche Echap de votre clavier Dreamcast.



Dreamcast.

Quake III Arena™, QIII™ © 1999-2000 id Software, Inc. All Rights Reserved.

Quake III Arena™ for the Sega Dreamcast developed by Raster Productions LLC. Published and distributed by Sega of Europe Dreamcast, Inc. under license from Activision. Quake III Arena™, Quake™, the QIII™ logo, the id™ logo and the id Software™ name are trademarks of id Software, Inc. in all countries in which this product is distributed. Quake is a registered trademark of id Software, Inc. in the United States, the United Kingdom, Canada, France, Spain, Germany, Italy, Australia, Japan and the Benelux. Raster Productions™ is a trademark of Raster Productions. Sega is a registered U.S. trademark. Sega, Dreamcast and the Dreamcast logo are trademarks of Sega Corporation. © Sega Corporation. All Rights Reserved.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisiertes Verleihen oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o difusión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0553545; Application 98938918.4, 98919599.5



Sega and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation.

810-0257-50